

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam menentukan cepat lambatnya pembangunan. Makin maju tingkatan pembangunan suatu negara salah satunya dicirikan oleh majunya pembangunan di sektor pendidikan. Oleh karena itu, dapat dimengerti bahwa pembangunan sektor pendidikan senantiasa memperoleh prioritas utama.

Indonesia merupakan negara kepulauan, terdiri lebih dari 13 ribu pulau yang tersebar di seluruh Indonesia. Negara yang memiliki jumlah penduduk lebih dari 220 juta ini, sebaran penduduknya tidak merata. Kondisi tersebut menyebabkan adanya konsentrasi pembangunan pendidikan di beberapa wilayah saja. Sebagai contoh di Pulau Jawa yang memiliki jumlah penduduk paling padat, pembangunan pendidikan cenderung terpusatkan ke wilayah ini. Berbeda halnya dengan wilayah di belahan Indonesia yang lain, misalnya Pulau Sumbawa. Walaupun sudah dilakukan pembangunan di bidang pendidikan, tetapi masih kalah jauh dengan di wilayah yang padat penduduknya.

Kemajuan teknologi dan informasi dewasa ini telah mempengaruhi berbagai bidang, termasuk pendidikan. Salah satu wujud nyata pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi di bidang pendidikan adalah penggunaan

jasa bantuan perangkat elektronika dalam pembelajaran. Karena itu sering disebut dengan *e-learning* (*'e'* merupakan singkatan dari *'electronic'*).

Pembangunan pendidikan di Indonesia menyisakan berbagai masalah. Permasalahan pendidikan di Indonesia ini telah ditulis dan direkam secara baik di buku Rencana Strategis (RENSTRA) Pendidikan Nasional, seperti yang dimuat di KEPMEN MENDIKNAS Nomor 32 Tahun 2005 tentang RENSTRA. Dari banyaknya masalah pendidikan di Indonesia sekarang ini, dapat digolongkan tiga masalah besar, yaitu masalah yang berkaitan dengan (1) Pemerataan dan akses pendidikan, (2) Mutu, relevansi dan daya saing lulusan, dan (3) Tata kelola atau *governance*, akuntabilitas dan citra publik terhadap pendidikan (Soekartawi, 2007: 4).

Berdasarkan uraian di atas pemanfaatan *e-learning* memang diperlukan dalam membangun sektor pendidikan di Indonesia, khususnya dalam kaitannya dengan masalah pendidikan yang menyangkut upaya meningkatkan pemerataan dan akses pendidikan (pelaksanaan Pendidikan Jarak Jauh). Selain itu, *e-learning* juga ikut serta dalam meningkatkan mutu pendidikan, seperti ditulis oleh John V. Pavlik dan M. Anwas dalam Soekartawi (2007: 15)

Teknologi *e-learning* terus berkembang dan mengarah pada peningkatan fitur interaktif. Dalam pembuatan suatu media *e-learning* memperhatikan berbagai hal terkait dengan tujuan adanya media *e-learning* tersebut, sasaran pengguna, antarmuka pengguna (*user interface*), dan bahan

ajar. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan dan efektif.

Dalam Peraturan Pemerintah No. 19 tentang Standar Nasional Pendidikan, BAB IV, pasal 19, ayat (1) dinyatakan bahwa: proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Melalui *e-learning* inilah suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif dapat diwujudkan, termasuk dalam pembelajaran matematika yang dianggap sulit dan membosankan.

SMP Negeri 1 Magelang merupakan salah satu contoh rintisan sekolah bertaraf internasional yang telah mengaplikasikan *e-learning*. Sekolah ini mempunyai website dan portal *e-learning* sendiri. Guru dapat mendistribusikan (*upload*) materi pelajaran ke alamat *e-learning*, sehingga siswa dapat mengaksesnya kapan saja dan dimana saja. Materi pelajaran tersebut dapat berupa teks, gambar, suara dan animasi, atau video. *E-learning* pun menjadi sarana mengumpulkan tugas. Pemberian tugas oleh guru dan pengiriman tugas oleh siswa. Selain itu, adanya forum diskusi atau tanya jawab dan pembaharuan informasi dalam waktu relatif singkat.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada bagaimana pelaksanaan *e-learning* dalam pembelajaran matematika pada SMP Negeri 1 Magelang. Fokus penelitian diuraikan menjadi tiga sub fokus.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran matematika berbasis *e-learning* pada SMP Negeri 1 Magelang?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran matematika berbasis *e-learning* pada SMP Negeri 1 Magelang?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran matematika berbasis *e-learning* pada SMP Negeri 1 Magelang?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran matematika berbasis *e-learning* yang dikelola oleh SMP Negeri 1 Magelang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran matematika berbasis *e-learning* pada SMP Negeri 1 Magelang.
- b. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran matematika berbasis *e-learning* pada SMP Negeri 1 Magelang.
- c. Mendeskripsikan evaluasi pembelajaran matematika berbasis *e-learning* pada SMP Negeri 1 Magelang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepentingan teoritis maupun praktis yaitu:

1. Manfaat teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dan dapat memasyarakatkan *e-learning* serta pemanfaatan teknologi informasi secara maksimal.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar mandiri dan mendorong siswa agar lebih termotivasi dalam belajar matematika.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kreativitas dalam upaya pemaksimalan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran matematika.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan referensi terhadap penelitian yang relevan.

E. Definisi Istilah

1. Pembelajaran Berbasis *E-learning*

Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Pembelajaran berbasis *e-learning* adalah suatu sistem yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi proses belajar siswa dengan menggunakan piranti elektronik, terutama melalui komunikasi *online* atau *electronic learning* (*e-learning*).

2. Bidang Studi Matematika

Matematika dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Menurut Johnson dan Myklebust (Abdurrahman, 2003: 252), matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir. Dari fungsi tersebut, matematika sangat penting untuk dipelajari atau sebagai bahan studi/bidang studi.

3. Perencanaan Pembelajaran Matematika

Perencanaan pembelajaran matematika adalah memproyeksikan tindakan apa yang akan dilaksanakan dalam suatu pembelajaran matematika, yaitu dengan mengkoordinasikan (mengatur dan menetapkan) komponen-komponen pengajaran, sehingga arah kegiatan (tujuan), isi

kegiatan (materi), cara pencapaian kegiatan (metode dan teknik) serta bagaimana mengukurnya (evaluasi) menjadi jelas dan sistematis.

4. Pelaksanaan Pembelajaran Matematika

Pembelajaran aktivitasnya dalam bentuk interaksi belajar dalam suasana interaktif edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, artinya interaksi yang telah dicanangkan untuk suatu tujuan tertentu setidaknya adalah pencapaian tujuan intruksional atau tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada satuan pelajaran. Kegiatan pembelajaran yang diprogramkan guru merupakan kegiatan integralistik antara pendidik dengan peserta didik. Kegiatan pembelajaran secara metodologis berakar dari pihak pendidik, yaitu guru, dan kegiatan belajar secara pedagogis terjadi pada diri peserta didik.

5. Evaluasi Pembelajaran Matematika

Evaluasi merupakan proses yang menentukan kondisi, dimana suatu tujuan telah dapat dicapai. Evaluasi pembelajaran merupakan inti bahasan evaluasi yang kegiatannya dalam lingkup kelas atau proses belajar mengajar. Evaluasi pembelajaran matematika, kegiatannya termasuk kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika kepada siswa. Bagi seorang guru, evaluasi pembelajaran ini merupakan media yang tidak terpisahkan dari kegiatan belajar mengajar karena melalui evaluasi seorang guru akan mendapatkan informasi tentang pencapaian hasil belajar.